Martin

ライトジョッキー
取扱説明書
V.2.5

ライトジョッキーのインストール

１．ハードウェア（インターフェース）のインストール

２．ソフトウェアのインストール

３．ハードウェアを認識させる

４．シリアルデータリンクに接続

プログラムの方法

コントローラーの基本的な特徴とプログラムの方法の説明をします。アップデートの情報はオンラインヘルプにありますので（英語）御参照ください。

＊下記の手順を進めるにあたり、Off/Snap/Fade のコントロールに注目し、どのような実行になるか、結果になるかを見てみましょう。

マーチン 3032 でのプログラムと同じような点がたくさんありますが、フェードの時間、オフ・スナップ・フェードのコントロールは新しいものとおわかりになるはずです。

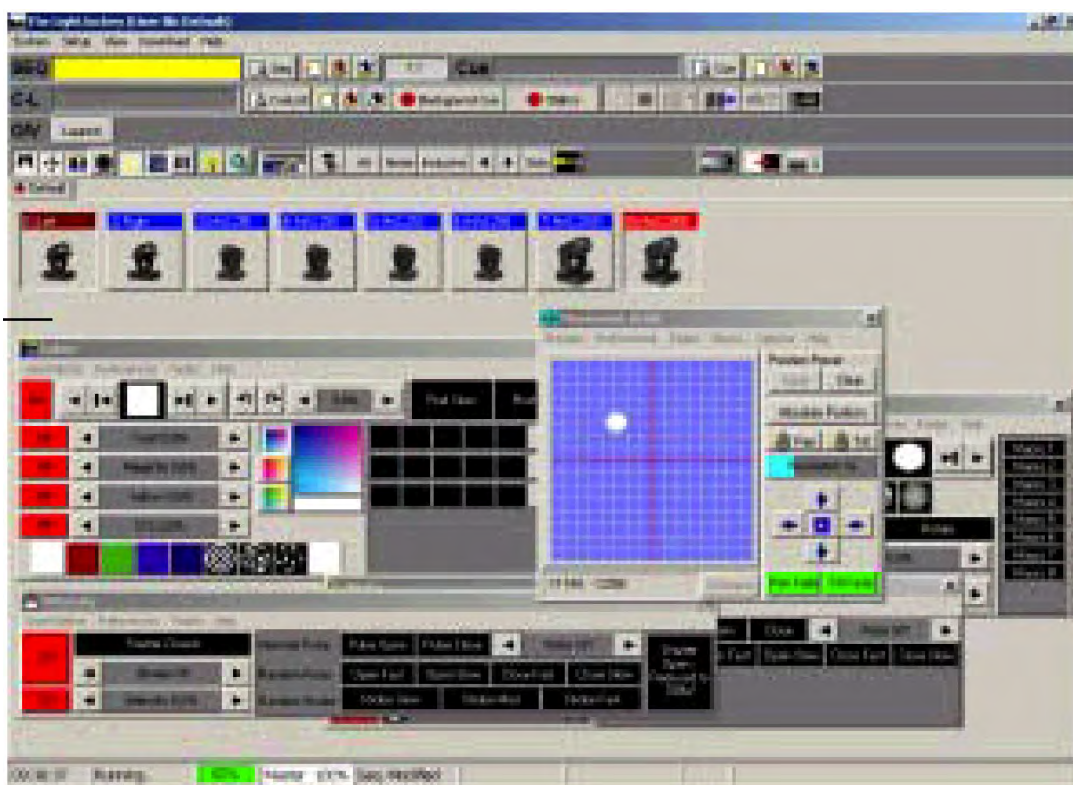
Windows の操作上の注意点になりますが、マウスの左クリックと右クリックでは、違う実行になることがありますので注意してください。

下記の手順でお試しになる際、必ずしも灯体を接続しておく必要はありませんが、実際に接続した状態でおこなうと理解しやすいのでお勧めします。ここでは MAC600 を 2 台使用しますが、他のほとんどの Martin MAC シリーズで似かよった操作ができると考えてください。

コントロールの確認

ライトジョッキーの操作の説明をします。ソフトのバージョンによって、ウィンドウとボタンが下記と違う可能性があります。

メイン　ウィンドウ

メインメニュー
シーケンス＆キュー
キューリスト
オフライン　ビジュアライザ
灯体　詳細
ページタブ
灯体アイコン
ライトジョッキー
デスクトップ
コントロール
ウィンドウ
ステータス　バー

シーケンス ツールバー

① シーケンスの名前

② シーケンス コントロール ボタンの表示

③ 新しいシーケンスの作成

④ シーケンスの保存

⑤ シーケンスのリスト

⑥ シーン ナンバー（現在のシーン：全シーン数）

キュー ツールバー

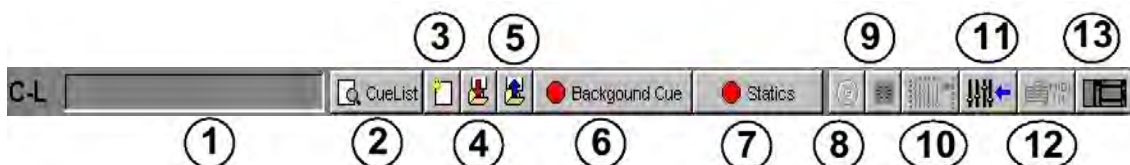
① キューの名前

② キュー コントロール ボタンの表示

③ 新しいキューの作成

④ キューの保存

⑤ キューのリスト

キューリスト ツールバー

① 現在のキューリストの名前

② キューリストコントロール ボタン

③ 新しいキューリストの作成／キューリストのクリア

④ キューリストの保存

⑤ キューリストのリスト

⑥ バックグランドキューのコントロール

⑦ コントロールの固定

⑧ CD コントロール

⑨ MC-X（ダイレクトアクセス）

⑩ 2518 ダイレクトアクセス

⑪ DMX In

⑫ MIDI In

⑬ 2532 ダイレクトアクセス

灯体ツールバー

① インテンシティー（強度）

② ムーブメント（動作）

③ カラー

④ ゴボ

⑤ ビーム

⑥ エフェクト

⑦ レベル・スペシャル（特定機能）

⑧ ランプ

⑨ リセット

⑩ 灯体コントロールの表示／非表示

⑪ 灯体グループ

⑫ すべての灯体を選択

⑬ すべての灯体の選択を解除

⑭ 灯体のモード（内部・外部）

⑮ 前の灯体

⑯ 次の灯体

⑰ 灯体単独

⑱ フォロースポット

⑲ スモーク コントロール

⑳ ブラックアウト

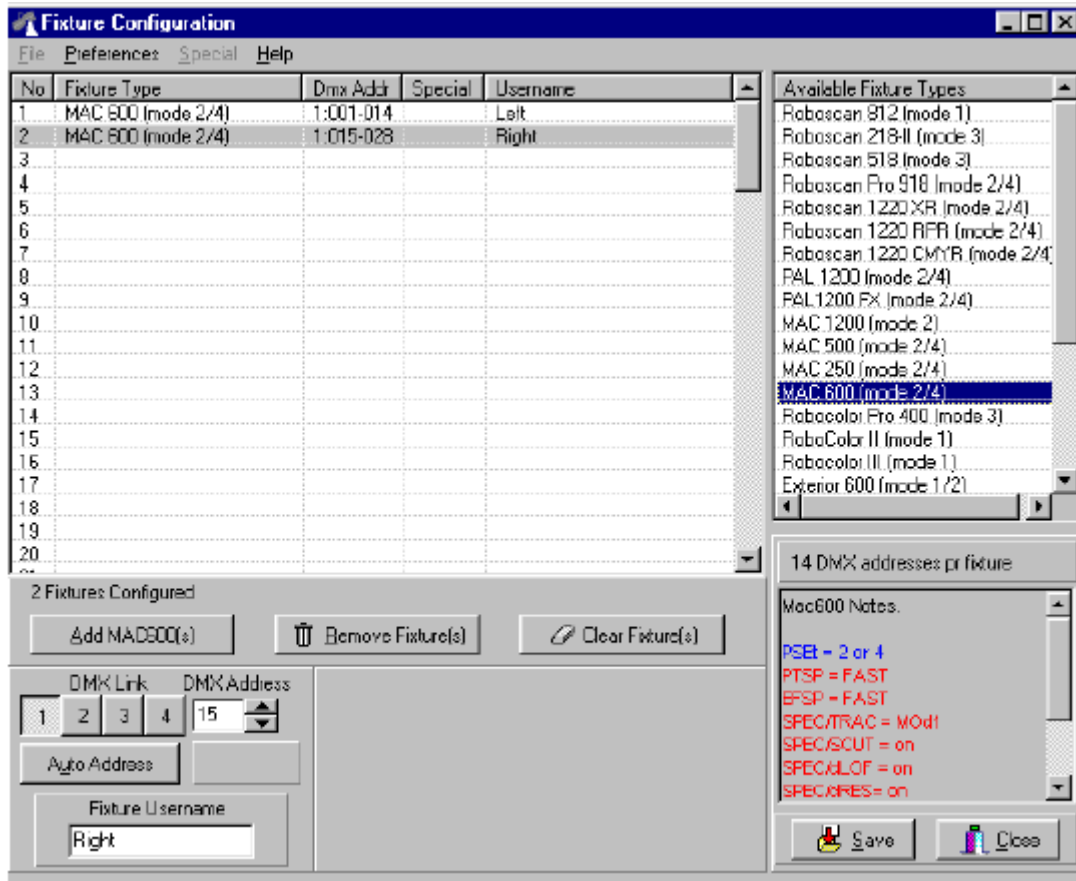
㉑ マスター インテンシティー

灯体の設定

ハードを設定したら、まず[Fixture Configuration]で、使用する灯体を選択し、アドレス付けをします。メインウィンドウのメインメニューから、[Setup]→[Fixture Configuration]を開きます。

例：MAC 600 を２台、設定

1. メインメニュー、Setup の中の[Fixture Configuration]を選択。
2. [Available Fixture]の‘MAC 600 (mode 2/4)’をクリック。
3. No.1 の行に、ドラッグ＆ドロップします。
4. もう一つ、No.2 の行にも同じ物を加えます。

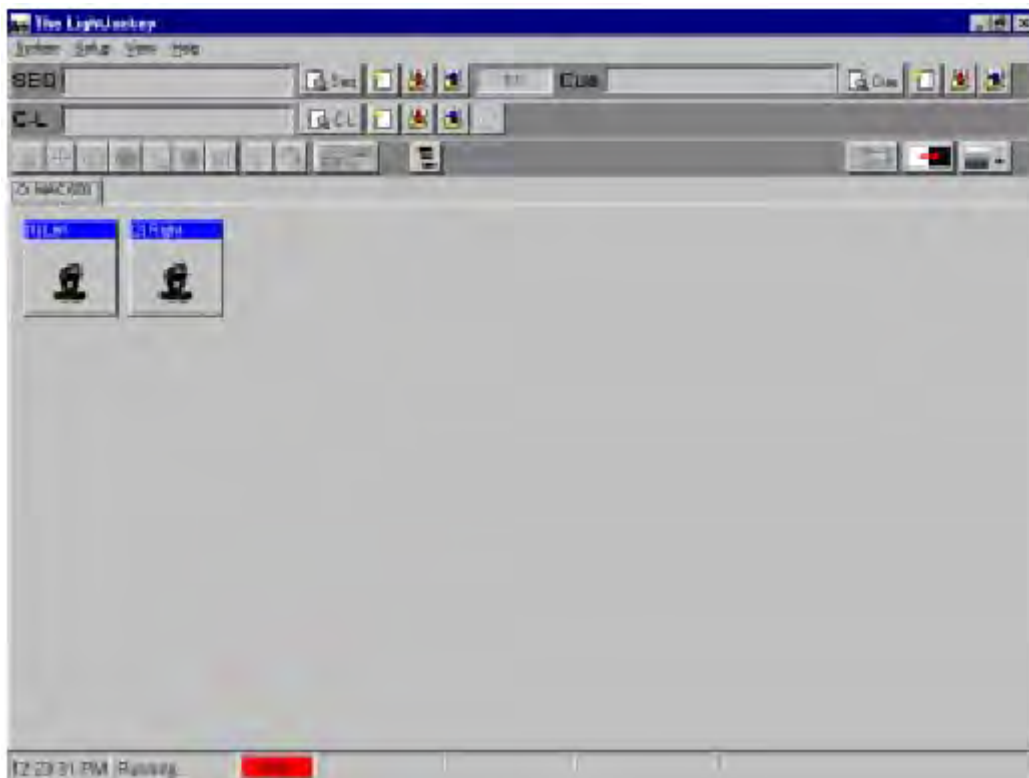
5. リストに入れた 2 台それぞれで[Auto Address]をクリック。[Find Addresses]をクリック。[OK]をクリック。
   ([DMX Address]のところで、手動でアドレスの設定をすることもできます。)
   実際に使用する灯体のモードとアドレス設定が、ここでの設定に調和するようにしてください。
6. No.1 の行の MAC 600 を選択し、左下の[Fixture User Name]のところに‘Left’とタイプします。No.2 の MAC 600 を‘Right’とします。

7. [Save]をクリックし、保存します。”Clear data for new fixtures ?” ときかれたら、”Yes”をクリック。再確認されたら、”OK”をクリック。
8. [Close]をクリックし、ライトジョッキーのデスクトップに戻ります。[Unassigned Fixtures]のダイアログが開きます。

デスクトップを設定

灯体は、ライトジョッキーのデスクトップ上にアイコンで表示されます。アイコンを設定するには、[Unassigned Fixtures]リストからデスクトップにドラッグ＆ドロップします。アイコンは、複数ページにも、タブにも、自由に編成することができます。

デスクトップやアイコンを編成する時は、編成したいもの（デスクトップやアイコン）の上でマウスの右クリックをするとメニューがポップアップします。

例：　２台の MAC 600 をデスクトップに設置

1. まだ指定していない灯体のリストは、デスクトップに自動的に表示されます。リストを一度閉じても、メインメニュー[View]の[Unassigned Fixtures]を選択することで、再度開くことができます。
2. デスクトップのリストから、MAC 600 を二つともドラッグ＆ドロップします。
3. デスクトップで右クリックして、[Icons]、[Auto Arrange]を選択し、[OK]をクリック。

ランプをつける

ディスチャージランプ（放電管）使用のマーチンの灯体はほとんど、コントローラーからランプオンの信号を出し、ランプを点灯させます。３通りの設定方法があります。

- ライトジョッキーの自動ランプオン機能を使用。下記に例がありますし、この方法を選択することをお勧めします。
- 「ランプ　オン」キューのプログラムを作成。マーチンの灯体は、ランプとシャッターのコントロールで同じ DMX チャンネルを使用するので、この方法はあまりお勧めできません。「ランプ　オン」のコマンドは、最優先に設定されているシャッターコマンドのシーケンスよりも、優先されます。この方法を選択する場合、ランプを１つずつ、３～５秒のインターバルをおいてつけ、極度の電圧低下や、電流の引き込みを起こさないようにしましょう。
- 手動で Lamp を点灯。ツールバーのランプボタンをクリックし、[Lamp Control]の[Power On]をクリック。灯体によっては、ランプのオフ操作が可能のものもあります。

例：MAC 600　２台の設定

1. MAC 600 を設置し、デスクトップに表示させます。
2. メインメニューの[System]から[Auto Strike Lamps]を選択。
3. [Strike Lamps]ウィンドウの内容が１周か２周し、ランプが点灯されたら[Stop]をクリックします。

キューのプログラム

キュー

ライトショーは、典型的に、プログラムされたキューに分かれていて、キューのリストから再生されることによって成り立っています。ライトジョッキーは、アクセサリーとして購入可能なマーチン 2532 Direct Access Controller からのキュー再生もサポートしています。

１つのキューで、１２のシーケンスを指示することができ、同時に全てを実行させることができます。すなわち、パラレル（並列式）です。

１つのシーケンスは、いくつかのシーンから成ります。シーンは、一つずつ次々と実行されます。シーン時間の長さが違ってもかまいません。

後ほど、３シーケンスから成るシーンをプログラムします。シーン時間は下記のとおり。デフォルトループ設定によって、シーケンスが一度終了すると初めに戻り、キューの出されている間中繰り返し再生されます。

Seq.	Scene action, number and time		
1	* 1:1	*Open shutter. Open dimmer 20% (1 s)	
2	C in, Y out 1:3 (3 s)	M in, C out 2:3 (3 s)	Y in, M out 3:3 (3 s)
3	Fast pan 1:2 (2 s)	Slow pan 2:2 (15 s)	

MAC 600 CMY pan cue structure

ボトムからトップへキューの実行

キューの中で、どのようにシーケンスが実行されるのかを、理解することが必要です。ライトジョッキーがエフェクトを１度に１つずつ採用し、キューのボトムに指示を待ち受けているかのように想像してください。エフェクトの、オフ／スナップ／フェードのコントロールが、スナップかフェードに設定され、コントローラーがシーケンスの指示を実行し、そして次のエフェクトに移るのです。エフェクトのコントロールがオフになっていると、次に高いシーケンスの指示を探します。ライトジョッキーは、スナップかフェードのコマンドを探しだすまで、キューを上がり（戻り）続けます。

エフェクトが、同時に２つのシーケンスにプログラムされている時、コントローラーはボトムに近いほうの指示を実行します。エフェクトが指示どおりに作動しない場合は、キューの中の低いほうのシーケンスによってコントロールされていることが考えられます。

次の例に挙げるキューは、シャッターを‘20% dimmer’シーケンス（トップのシーケンス）に開いて、‘Pan’シーケンス（ボトムのシーケンス）のシーン１で閉じます。シーケンス３には優先権がつけられているため、シャッターはシーン１の間は閉じ、シャッターコントロールがオフになっているシーン２で再び開きます。しかし‘20% dimmer’を‘Pan’の下に移動させると、‘20% dimmer’が優先され、シャッターは終始開いたままになります。

プログラム方法の概略

キューの基本的なプログラム方法を概略説明します。詳細については、後述します。

Ⅰ． 新しいキューの作成
Ⅱ． １２までのシーケンスをプログラムする。
- A. 新しいシーケンスを作成。
- B. ９９９までのシーンをプログラムする。
  1. シーンを加える。（シーン１は自動的に加えられる）
  2. 灯体をプログラムする。必要によって繰り返すこと。
     - a） 灯体を選択。
     - b） 希望するエフェクトを設定。
     - c） エフェクトをスナップするか、フェードするかに設定。
  3. フェードとシーンの時間を設定。
- C. シーケンスを保存
- D. シーケンスをキューに加える。

Ⅲ． キューを保存

新しいキューを作成

キューをプログラムするには、新しいキューを作成する方法と、デスクトップに既存のものを読み込ませる方法があります。
現在のキューを削除し、新しいキューを作成するには、キューツールバーの[New/Clear Cue]を押します。灰色の、キューの名前を表示する部分が新しい（空の）キューである事を示します。シーケンスがデスクトップにある現在のキューを加えると、灰色が黄色になります。
現在のキューの機能（動作）は、コントロールウィンドウに表示されます。
例えば、パン／チルトでは、カーソルが前後に動き、パンの動作を見せてくれます。
実際の灯体を見なくても、ご自分のプログラムのエフェクトを見る事ができるのです。

シーケンスの作成と編集

キューと同じように、シーケンスも新しいものを作成するか、デスクトップに既存のものを読み込むかでプログラムすることができます。
現在のシーケンスを削除し、新しいシーケンスを作成するには、シーケンスツールバーの[New/Clear Sequence]を押します。シーケンスの名前を表示する部分が黄色から灰色に変わり、新しいシーケンスだということを示します。指示がプログラムされるとすぐに、灰色が黄色になります。
現存のシーケンスを編集するには、シーケンスのリストからデスクトップにドラッグしてください。[Save as New Sequence]の代わりに[Save Sequence]をクリックして、編集したシーケンスを保存してください。
現在のシーケンスの動作は、現在のキューの動作とは別に表示されます。現在のシーケンスにプログラムされたエフェクトは、動きません。プログラムを簡単にするためにこうなっています。例えば、パン／チルトのカーソルは、デスクトップのシーケンスの動作を読み込むと動かなくなります。シーケンスの実際の動きを見たい時には、現在のキューに加えて、デスクトップから一度削除してください。

灯体を選択する

プログラムする前に、灯体を選択しなくてはなりません。選択された灯体のアイコンは赤い枠で、選択されていない時には青い枠になります。選択するか、しないかは、その灯体のアイコンをクリックして、設定してください。
例えばMAC600を２台、というように複数の同じ灯体を一度にプログラムしたい時は、複数を選択すると、同時にプログラムをすることができます。違う動作をさせるには、一つずつ選択してプログラムをしてください。（エフェクトの発電機は少し違います）エフェクトも同じように、複数を同時にプログラムしたり、個々にプログラムしたりすることができます。
違う灯体を別々にプログラムしても、パン／チルトのようなエフェクトなどは、同時にプログラムをする事ができます。

エフェクトのプログラム

灯体のコントロールウィンドウで、スライドバー、パレット、ボタンなどを使ってエフェクトを調整し、プログラムします。それぞれのエフェクトは、図やグラフで表示されます。コントロールウィンドウは、灯体ツールバーのボタンによって、開いたり閉じたりする事ができます。ボタンは個々にわかれていますが、[Show Fixture Controls]のボタンによって、全てのコントロールウィンドウの開閉をすることができます。開いたウィンドウは、ドラッグすることによって、スクリーン上で移動が可能です。

オフ／スナップ／フェードのコントロール設定

コントロールには、[Off/Snap/Fade]ボタンがあります。[Lamp Control]のように、[Off]と[Snap]のみのものもあります。デフォルト設定では、ボタンは赤く、“Off”になっています。１クリックで黄色になり、“Snap”ボタンになります。２クリックで緑色になり“Fade”ボタンとなります。

“Snap”や“Fade”のプログラムをする時以外は“Off”にしておくようにしてください。イフェクトの[Off/Snap/Fade]ボタンが“Off”になっている時には、指示が与えられなくなり、優先権の低いシーケンスがイフェクトをコントロールします。

最高速度でイフェクトを作動させる時は、[Off/Snap/Fade]ボタンを押して“Snap”にします。

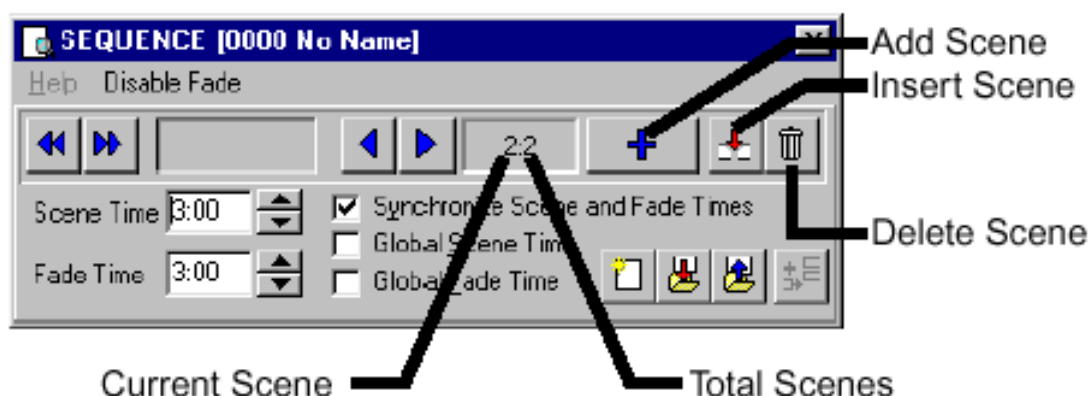
フェードタイムを使ってイフェクトをフェードイン・フェードアウトさせる時には、[Off/Snap/Fade]ボタンを押して“Fade”にします。

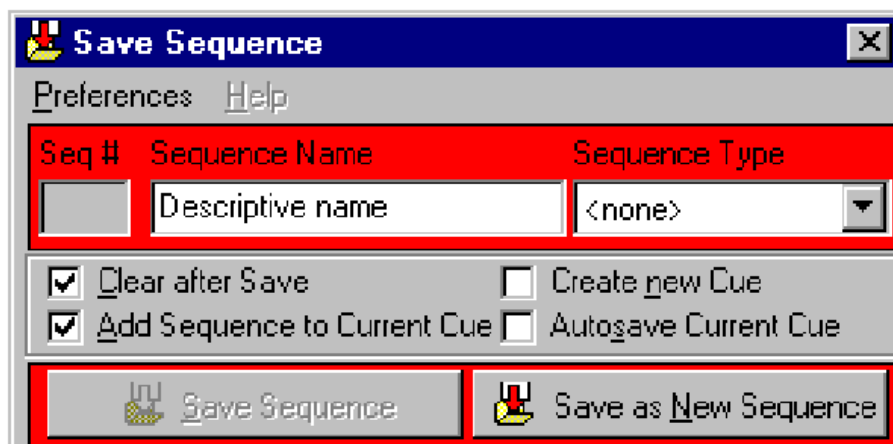
シーンタイムとフェードタイムの設定

シーンは、シーンタイムの間続きます。フェードタイムとは、[Off/Snap/Fade]ボタンが“Fade”に設定されている時、イフェクトの作動時間となります。（“Snap”に設定されている時、イフェクトは直ちに最高速度となります。）

シーンタイムとフェードタイムは下記の[Sequence Control]のところで設定します。

シーンの追加、挿入、削除

シーケンスは１～９９９のシーンのどこへでも設定できます。シーンは、[Sequence Control]で追加、挿入、削除されます。

シーケンスの保存

[Save Sequence]のところで、シーケンスに名前をつけたり保存したりすることができます。[Save Sequence]で現在のシーケンスに上書き保存ができ、[Save as New Sequence]で新しいシーケンスとして保存ができます。

キューにシーケンスを追加

ライトジョッキーの中のリストは、ドラッグ・ドロップすること等によって、追加、削除、再編集をすることができます。キューにシーケンスを追加するには、シーケンスツールバーの[List of Sequences]をクリックし、キューツールバーの[View Cue Control]をクリックし、そして追加したいシーケンスを、キューの中の入れたい場所にドラッグ・ドロップします。(後述の「キューにシーケンスを追加」も参照してください。)

キューを保存

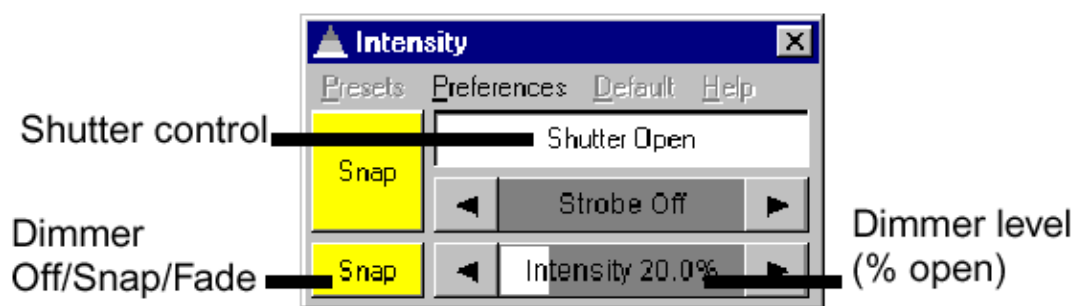
キューは、[Save Cue]のところで名前を付けたり保存したりすることができます。キューツールバーの[Save Cue]をクリックするか、[Cue Control]から[Save Cue]を開きます。[Save]で現在のキューを上書き保存、[Save New]で新しいキューとして保存をすることができます。

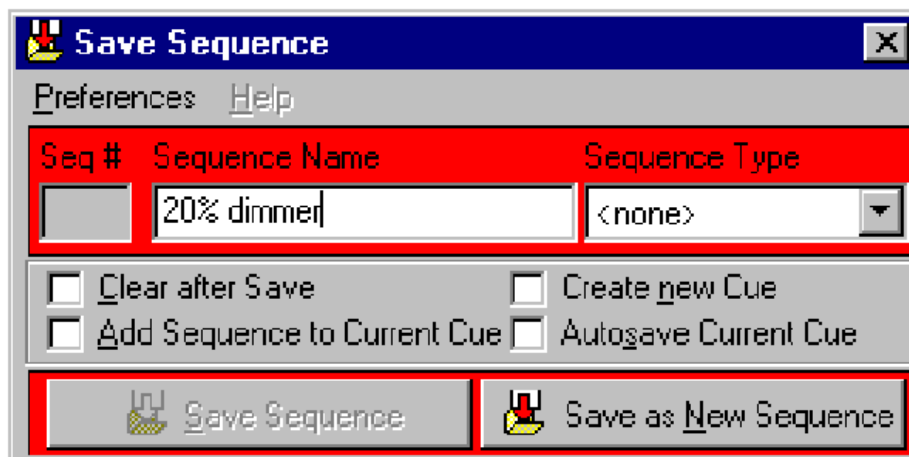
例：キューのプログラム

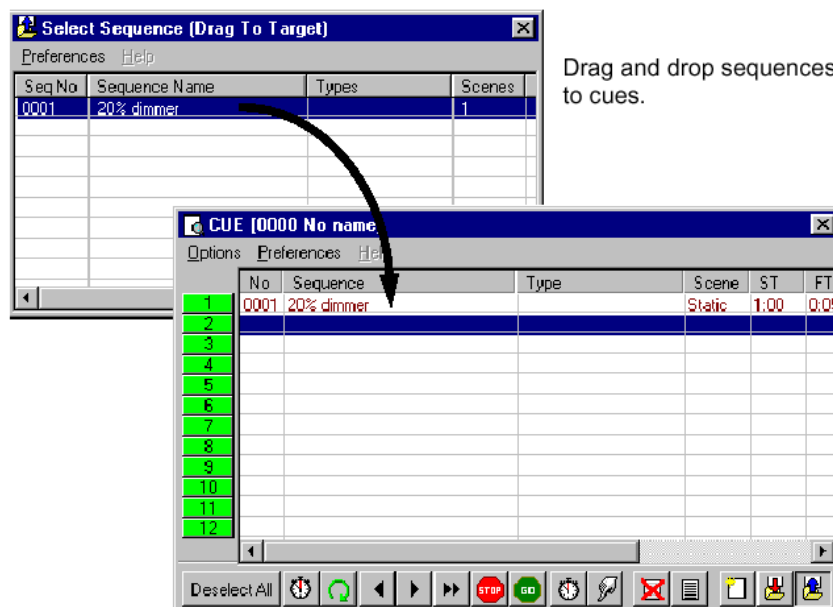
プログラムを、段階を踏んで、概念を説明しながら、複雑な部分も紹介していきます。灯体を接続することなく、プログラムをできるようになっています。
説明のとおり正しく段階を踏んでいくと、以下説明の中のウィンドウと同じものが開かれる事になり、わかりやすくなっています。ただし、カラーコントロールにカラーパレットがありますが、[Show Special] は[Intensity]のところでは使う事ができません。これらのオプションは、ウィンドウの[Preferences]の設定で選択する必要があります。

Ｉ：シャッター・ディマーシーケンスのプログラム

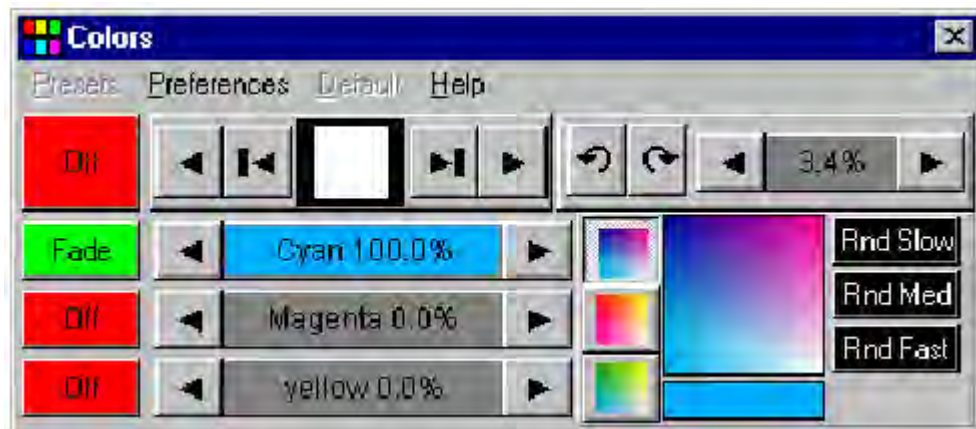
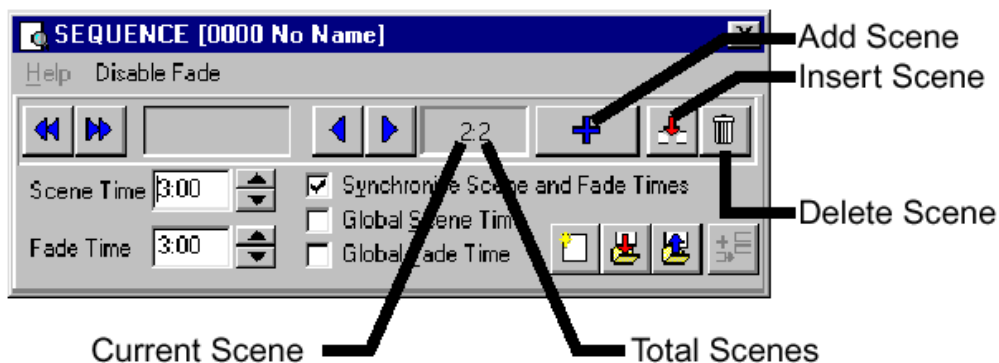
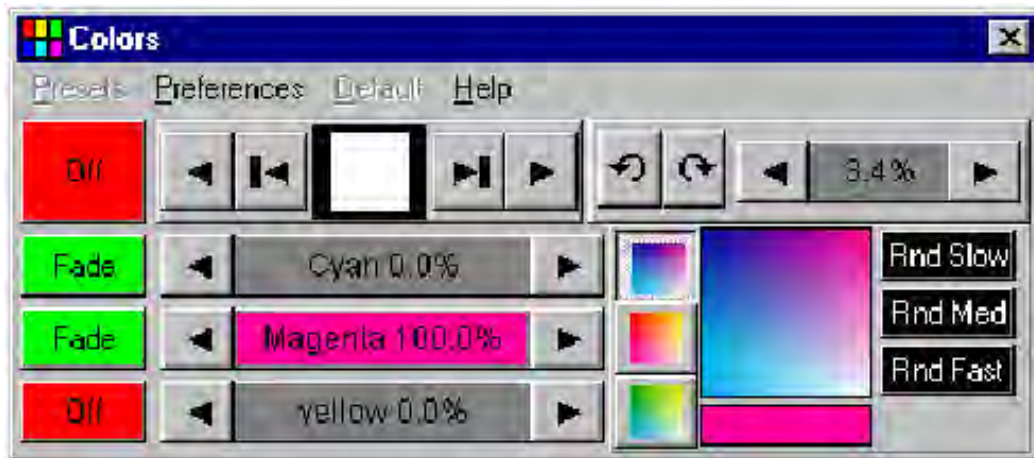
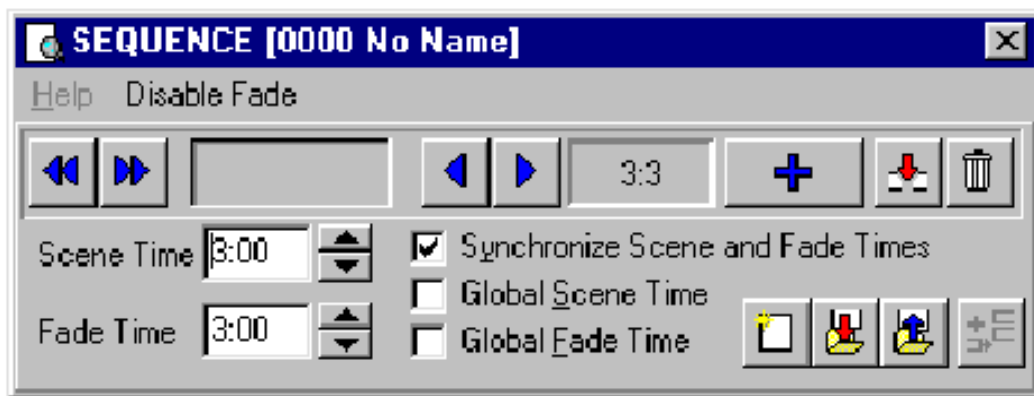
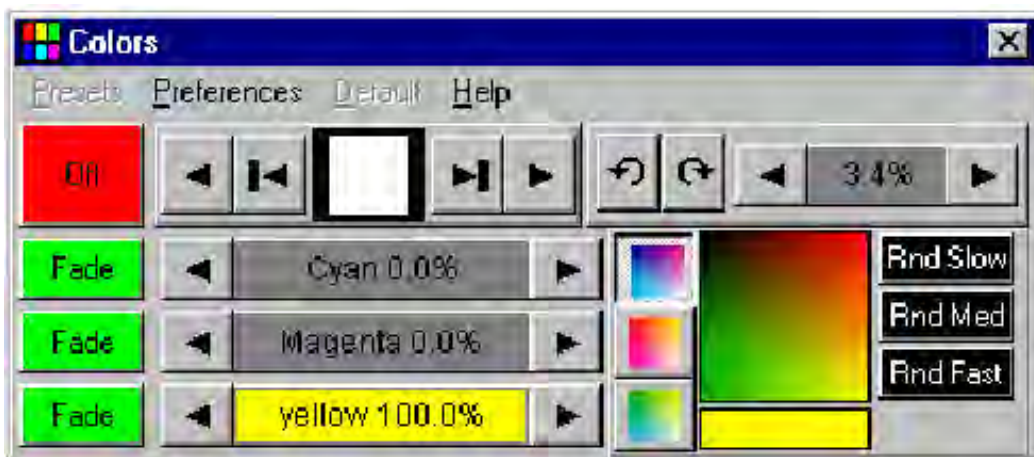
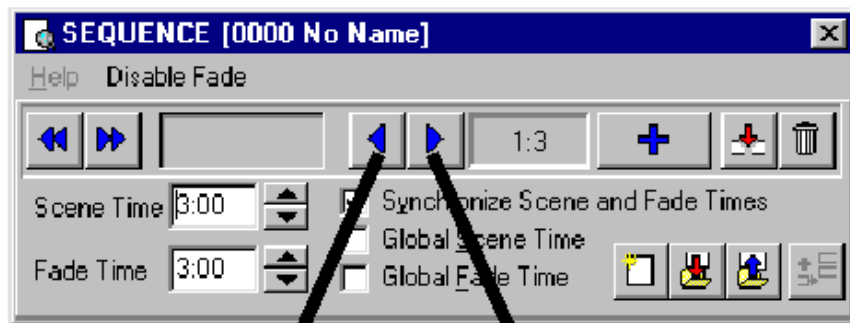
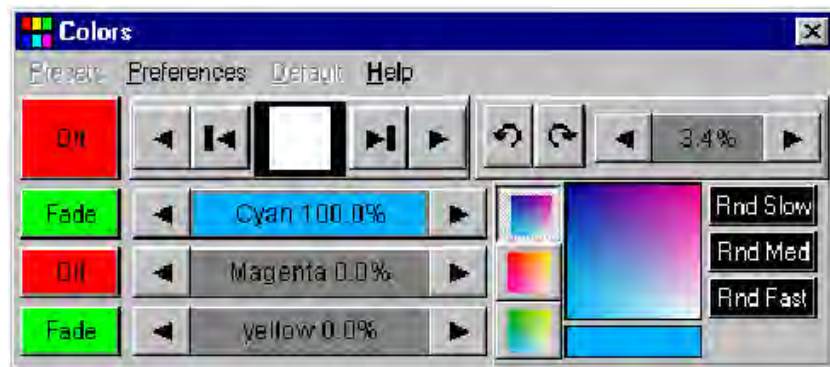
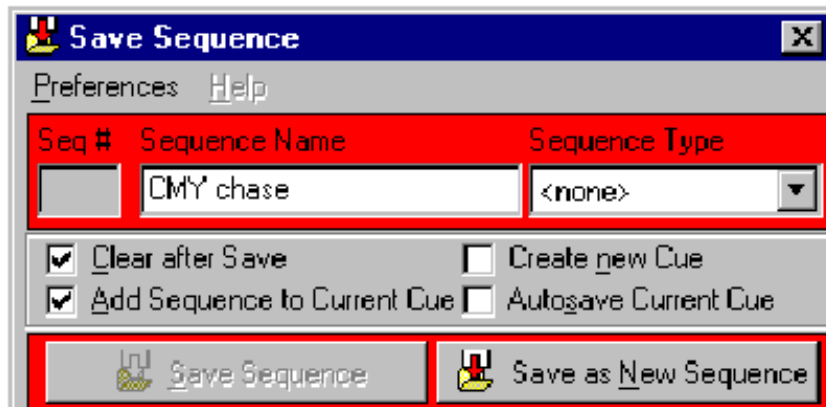
ここでは、シャッターを開き、ディマーを２０％に設定するシーケンスをプログラムします。

1. MAC 600 を２台デスクトップに設置します。
2. キューツールバーの[Cue name]のところにカーソルをもっていきます。(キューツールバーとキューリストツールバーを間違えないように) カーソルを置いたところが黄色の場合は、[New/Clear Cue]をクリックします。新しいキューはグレーになるはずです。
3. シーケンスツールバーの[Sequence name]にカーソルを置き、黄色の場合は[New/Clear Sequence]をクリックします。
4. MAC 600 を２台ともクリックし選択します。（２台共、アイコンが赤いことを確認）
5. Fixture ツールバーの[Show Fixture Controls]をクリックします。コントロールウィンドウは、ドラッグすることによって自由に移動させることができますし、必要のないウィンドウ（例えば今回[Beam]は使用しません）は、閉じておくこともできます。個々のコントロールウィンドウの開閉は、Fixture ツールバーのボタンをクリックすることにより必要に応じて自由にできます。
6. [Intensity]の[Shutter Closed]のところをクリックしてください。
   [Shutter Closed]は[Shutter Open]に変わり、シャッターの[O/S/F]ボタンが[Snap]に変わり、Sequence ツールバーの[Sequence Name]のところが灰色から黄色に変わります。
7. [Intensity]をドラッグし、ディマーのレベルを２０％にします。ディマーの[O/S/F]ボタンを２回クリックし、[Snap]にします。

8. [Intensity]ウィンドウが、絵と同じになっていて、他のコントロールウィンドウの[O/S/F]ボタン全てが[Off]になっていることを確認してください。

9. Sequence ツールバーの[Save Sequence]をクリックし、[Sequence Name]のところに、“20% dimmer”とタイプし、名前をつけましょう。[Save as New Sequence]をクリックするか、キーボードの[Enter]を押し、保存をします。

Ⅱ：キューにシーケンスを追加

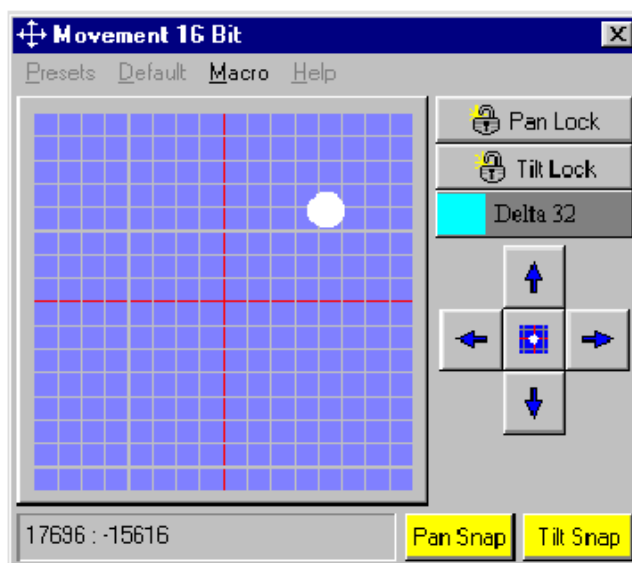
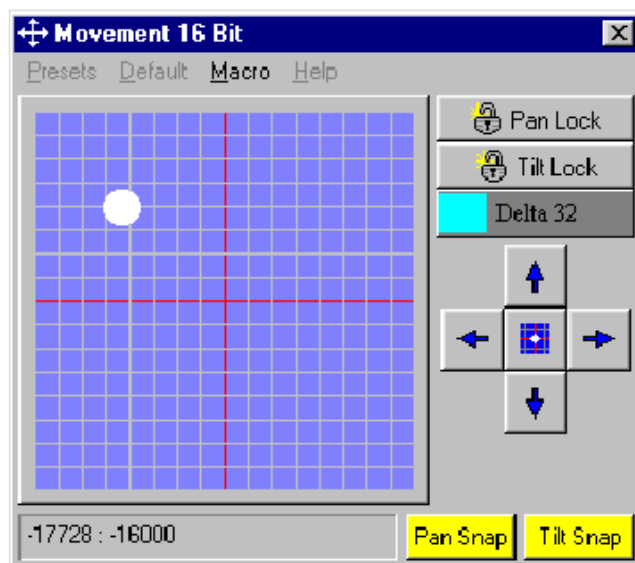
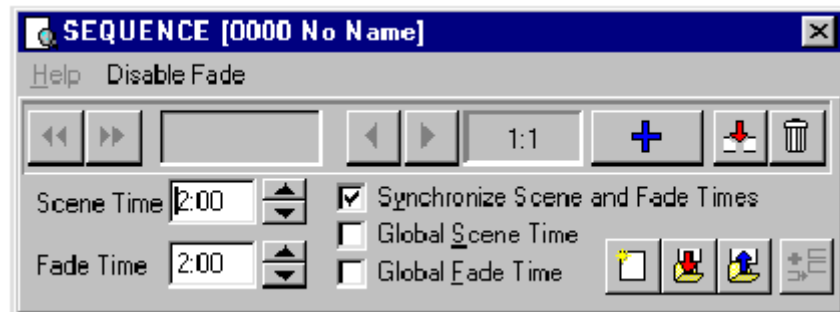
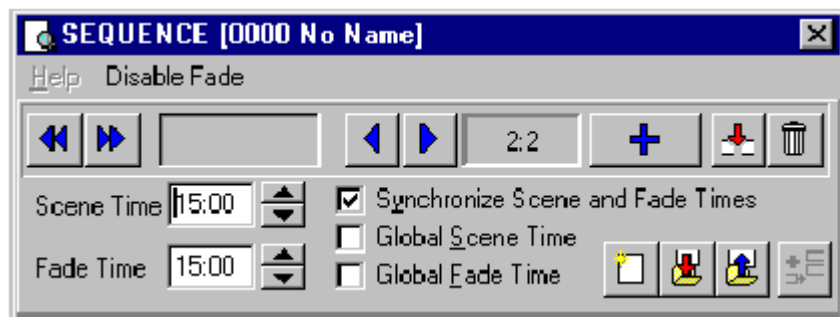
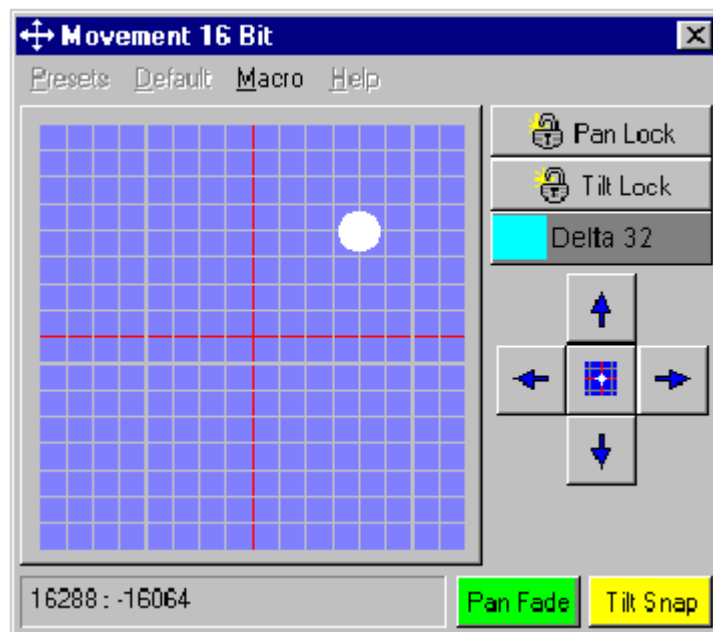
1. Sequence ツールバーの[List of Sequences]をクリックします。
2. Cue ツールバーの[View Cue Control]をクリックします。（Cue ツールバーと、Cuelist ツールバーの違いに注意）
3. [Select Sequence]の[20% dimmer]シーケンスを、[Cue]の 1 行目にドラッグ・ドロップします。（ドラッグできない場合は、[Select Sequence]ウィンドウの[Preferences]から[Drag mode]を選択します。）[Cue name]のところが灰色から黄色になるはずです。

Ⅲ：カラーシーケンスをプログラム

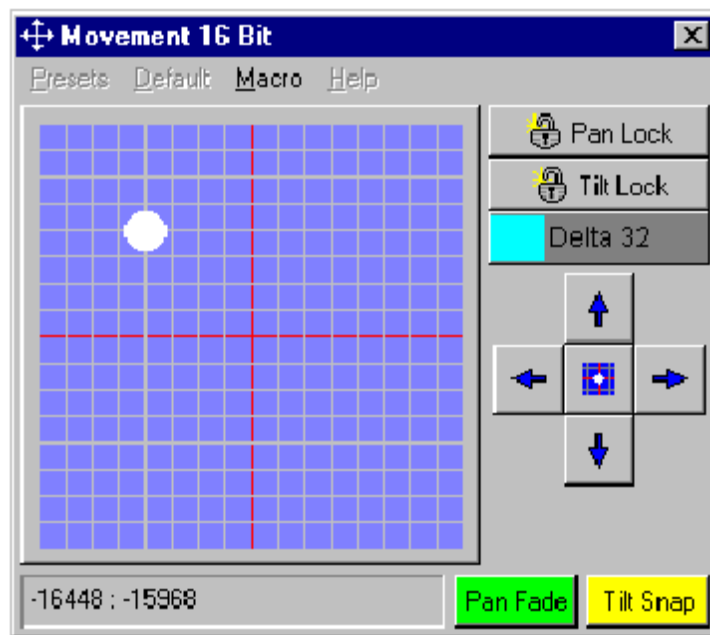
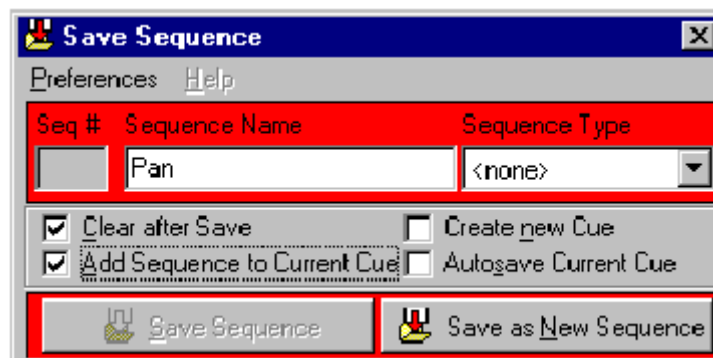
次のシーケンスは、３シーンでのカラーCMY（シアン・マジェンタ、イエロー）設定です。シーン１は、シアンをフェードイン、シーン３でインになるイエローをフェードアウトに。シーン２では、シアンをフェードアウト、マジェンタをフェードインに。シーン３ではマジェンタをフェードアウト、イエローをフェードインにします。それぞれのシーンのシーンとフェードタイムはスムーズになるよう、３秒に設定します。

1. [Cue]コントロールウィンドウと、Sequence リスト[Select Sequence]ウィンドウを閉じます。
2. Sequence ツールバーの[New/Clear Sequence]をクリックします。
3. MAC 600 が２台とも選択されている（２台ともアイコンが赤くなっている）ことを確認してください。
4. [Colors]コントロールウィンドウで、[Cyan]フェーダーのところにカーソルを置き、ドラッグして 100%にします。[O/S/F]ボタンは自動的に[Fade]になります。

5. Sequence ツールバーの[View Sequence Control]をクリックします。
6. [Synchronize Scene and Fade Times]のボックスをクリック。→ボックスに[∨]
[Scene Time]と[Fade Time]を３秒[3:00]に設定します。
7. [Sequence]ウィンドウの[+](Add Scene)をクリックします。

8. [Color]ウィンドウの[Cyan]フェーダーを 0%に、[Magenta]フェーダーを 100%にドラッグして設定します。

9. [Sequence]ウィンドウの[+](Add Scene)をクリックします。

10. [Color]ウィンドウの [Magenta]フェーダーを 0%に、[Yellow]フェーダーを 100%にドラッグして設定します。

11. ここで、シーン１の[Yellow]をフェードアウトにするため、[Sequence]ウィンドウの▼(Next Scene)をクリックして、シーン１に設定します。

12. [Color]ウィンドウを見ると、[Yellow]はすでに 0%になっているので、[Yellow]の[O/S/F]ボタンをクリックして[Fade]にします。

13. Sequence ツールバーか、Sequence ウィンドウの、[Save Sequence]をクリックします。
14. [Save Sequence]ウィンドウで、[Clear after Save]と[Add Sequence to Current Cue]をクリック。→ボックスに[V]
15. [Sequence Name]のところに“CMY chase”とタイプします。
16. [Save as New Sequence]をクリックするか、キーボードの[Enter]を押すと、シーケンスが、現在のキューに保存、削除、追加されます。CMY フェーダーは動きます。

Ⅳ：シーケンスのムーブをプログラム

ライトジョッキーは、動作を産み出すのに精巧なイフェクトが入っています。詳細はオンラインヘルプを参照して下さい。

ここでは、それぞれの灯体を個々に、正反対に動作するようにプログラムします。

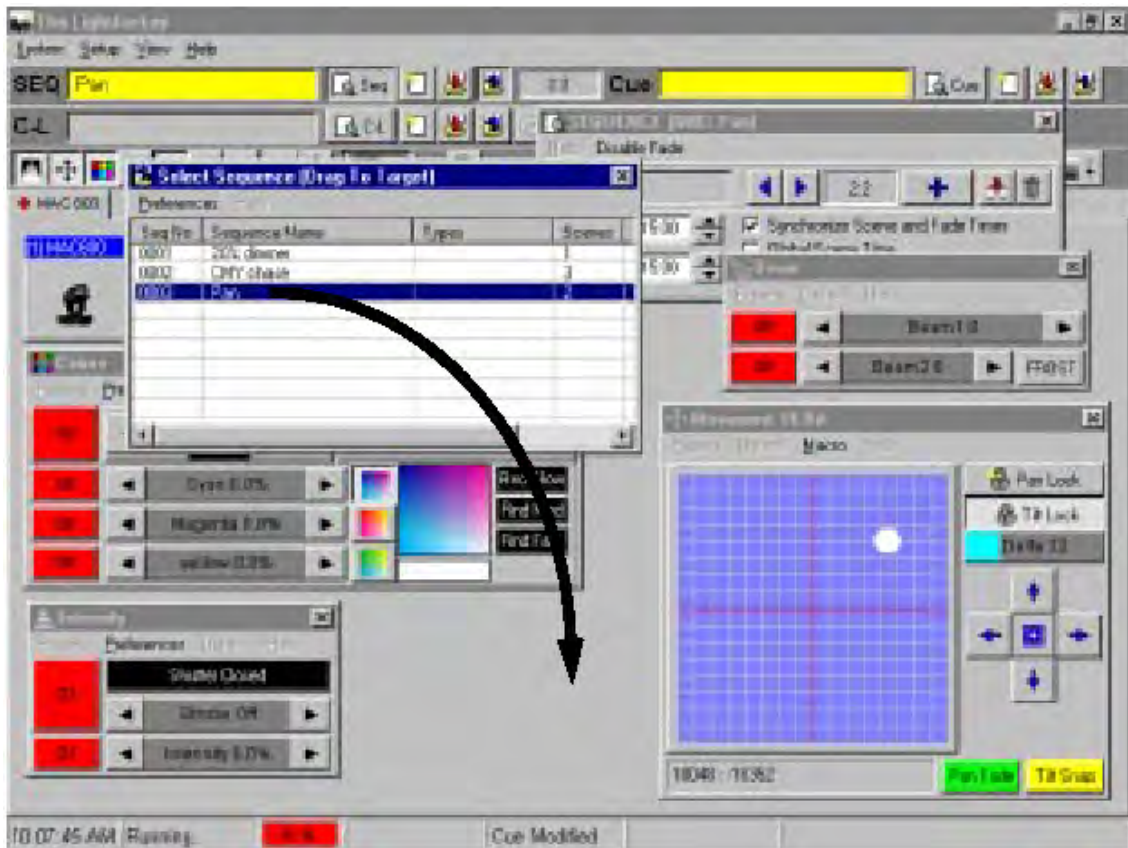
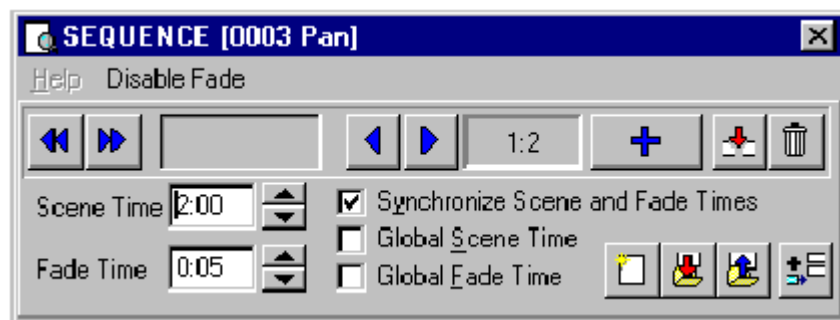
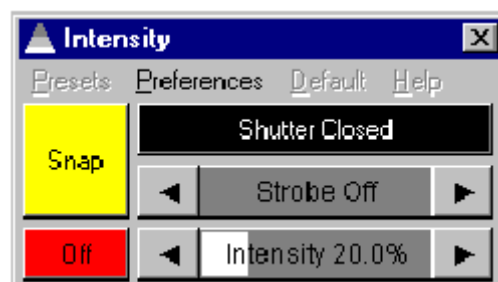
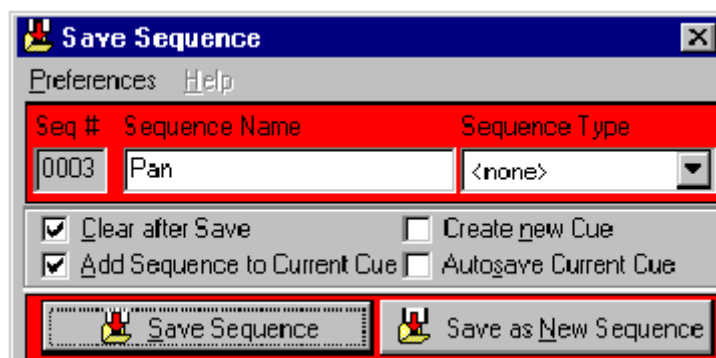
1. MAC 600 の[Left]を選択し、MAC 600 の[Right]を選択からはずします。
2. パン・チルトコントロールの[Movement]ウィンドウは、Fixture ツールバーの[Movement]をクリックすると開きます。
3. 白くて丸い、ムーブのカーソルを右上の四角の真中にくるようにドラッグします。
   [Pan O/S/F]と[Tilt O/S/F]をそれぞれ２回ずつクリックし、両方とも[Snap]にします。

4. MAC 600 の[Left]をクリックして選択をはずし、MAC 600 の[Right]を選択します。
5. ムーブのカーソルを左上の四角の真中にドラッグします。
6. [Pan O/S/F]と[Tilt O/S/F]をそれぞれ２回ずつクリックし、両方とも[Snap]にします。

7. [Sequence]コントロールウィンドウを開きます。（閉じていたら、[View Sequence Control]をクリック）[Scene Time]を２秒[2:00]に設定します。[Synchronize Scene and Fade Times]がチェックされていたら[Fade time]の方も自動的に２秒に設定されます。イフェクトがスナップにプログラムされているので同じになります。

8. [Sequence]ウィンドウの[+](Add Scene)をクリックします。[Scene Time]、[Fade Time]を１５秒[15:00]に設定します。

9. ムーブのカーソルを右上の四角の真中にドラッグします。[Pan O/S/F]をクリックして[Fade]にします。

10. MAC 600 の[Right]をクリックして選択をはずし、MAC 600 の[Left]を選択します。

11. ムーブのカーソルを左上の四角の真中にドラッグし、[Pan O/S/F]を[Fade]にします。

12. Sequence ツールバーの[Save Sequence]をクリックします。[Sequence Name]のところに"Pan"とタイプし、[Save as New Sequence]をクリックするか、キーボードの[Enter]を押します。

ムーブのカーソルは、[Left]を選ぶと左から右へ、[Right]では右から左へゆっくり動きます。

V：ムーブシーケンスを編集

シーン１で、両方の灯体のパン シーケンスをブラックアウトに編集します。

1. Sequence ツールバーの[List of Sequences]をクリックします。

2. [Select Sequence]ウィンドウの[Pan]シーケンス（３行目）をデスクトップにドラッグします。[Select Sequence]ウィンドウを閉じます。ムーブのカーソルの動きが止まり、Sequence の名前が[Pan]と表示されます。

3. [Sequence]コントロールを開き、▼(Next Scene)をクリックしてシーン１にします。

4. 両方の MAC 600 を選択します。[Intensity]コントロールウィンドウで、シャッターコントロール（[Shutter Open]のところ）をクリックします。[Shutter Open]から[Shutter Closed]に変わります。[Shutter O/S/F]が[Snap]になっていることを確認してください。

5. Sequence ツールバーの[Save Sequence]をクリックします。[Save Sequence]ウィンドウの、[Save Sequence]をクリックするか、キーボードの[Enter]を押してください。確認のための[OK]を押します。

Ⅵ：キューの保存

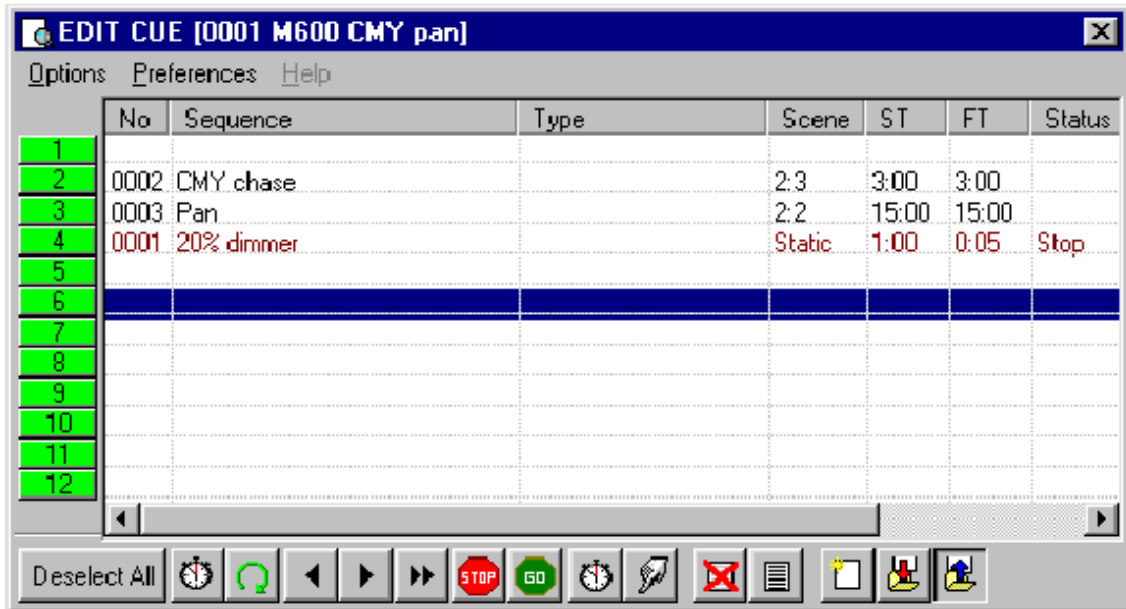
キューも、シーケンスの操作とほとんど同じとなります。

1. Cue ツールバーの[Save Cue]をクリックします。
2. [Cue Name]のところに、"M600 CMY pan" とタイプします。
3. [Save New]をクリック、またはキーボードの[Enter]を押します。

Ⅶ：キューの編集

シーケンスの順序がどのようなキューの再生に影響を与えるかを説明します。[Intensity]コントロールをご覧になると、シャッターが２秒間閉じるのがおわかりになると思いますが、これは[Pan] シーケンスの指示によるものです。このシーケンスが最優先権を持っているのは、一番下に近いところにあるからです。[20% dimmer]シーケンスを[Pan]シーケンスの下に持ってくると、[20% dimmer]シーケンスが最優先権を持つ事になり、シャッターは開いたままになります。このように、同じシーケンスを使っても、順序を変更するだけで、違ったものを作り上げることができるのです。

1. Cue ツールバーの[New/Clear Cue]をクリックし、デスクトップにあるキューをなくします。
2. Cue ツールバーの[List of Cues]をクリックします。
3. [M600 CMY pan]キューをデスクトップにドラッグします。[Cue name]が[M600 CMY pan]となり、キューが作動し始めます。

4. [list of Cues]を閉じます。
5. Cue ツールバーの[View Cue Control]をクリックします。
6. [EDIT CUE]の、[20% dimmer]シーケンスを１行目から４行目にドラッグして移動させます。ポップアップしたウィンドウで、[Move Sequence]を選択します。

7. [Save Cue]をクリック。
8. 確認ウィンドウが表示されるので、[Save]をクリック、[OK]をクリックします。
9. [Intensity]コントロールウィンドウをご覧になると、シャッターが開いたままになったことがおわかりになるでしょう。

<u>キュー操作の追加</u>

キューを編集する際、現在のシーケンスが最優先になっています。現在のシーケンスを消すと通常のキューの実行が再開されます。現在のキューにシーケンスを同時に行うには、キューを消してデスクトップでもう一度読み込みなおす必要があります。

- 現在のキューを消す（新しいキューを作成する）時は、[New/Clear Cue]をクリック。
- キューを読み込むには、[List of Cues]をクリックし、[List of Cues]からデスクトップへドラッグする。[View Cue Control]をクリックして[Edit Cue]ウィンドウを開きます。ここで、シーケンスの追加、削除、編集、読み込みなどができます。
- キューのタイミングを合わせるためには、[Cue Edit]ウィンドウを開いて、下のほうにある[Cue Times]をクリックします。キューのマスターフェーダーは（%で）“CUE”時間に設定された全てのシーケンスの時間を合わせます。他の値に設定されているシーケンスは、マスターキューのフェーダーよりも優先されます。

2532 Direct Access Controller

ライトジョッキーは、キューやシーケンスの再生をするのに使用できるMartin 2532 Direct Access Controller をサポートしています。

1. 2532 をライトジョッキーの入ったコンピューターのシリアル（コム）ポートに接続して下さい。
2. 2532 の電源を入れてください。
3. [Setup]、[Hardware Setup]、[Direct Access]、そして[COM port]を選択してください。
4. fixture ツールバーの[Direct Access]をクリックし、[2532 Direct Access]ウインドウを開いてください。ご不明な点等はオンラインヘルプを参照してください。

製品改良のため、製品仕様及び取扱説明書の記載内容は予告なしに変更することがありますのでご了承ください。

製品及び取扱説明書に、万一御不振な点や誤り、記載漏れ等お気づきの点がございましたら下記連絡先までご連絡下さい。

May. 2003

マーチン プロフェッショナル ジャパン ㈱

〒154－0024　東京都世田谷区三軒茶屋 1-18-11

スクウェア フィールド 1F

Phone (03) 5432－5249

Fax (03) 5432－5269